

## Bikkelen

Bikkelen is een behendigheids spel, waarbij de regels van land tot land en van streek tot streek verschillen. Het spel wordt meestal gespeeld met vier bikkels. Een bikkel is een botje (het sprongbeentje) uit de achterpoot van een schaap. Een bikkel kent vier zijden, die ieder een eigen naam hebben: de brede kanten worden "brug" en "put" genoemd, de smalle kanten "glad" en "es".

### Spelregels

Bikkelen kan door twee of meer personen worden gespeeld. Het spel bestaat uit het opgooien en vangen van een stouter of rubber balletje (de "boer") en tegelijkertijd het neerleggen van de bikkels in bepaalde figuren. Het neerleggen van de bikkels gebeurt in een vastgestelde volgorde.

De namen van de figuren kunnen per land of per streek verschillen, maar de meeste bewegingen zijn over de gehele wereld dezelfde. Hieronder volgt een beschrijving van twee van de meest voorkomende bikkelspellen.

#### Eerste spel:

De speler/ster neemt de vier bikkels en de boer en één hand, gooit de boer op, legt de bikkels op de grond en vangt daarna de boer. Bij figuur "enen" gooit de speler/ster de boer weer op, pakt snel een van de bikkels van de grond en vangt daarna de boer in dezelfde hand. Bij de volgende worp wordt de tweede bikkel opgeraapt, bij de derde worp de derde. Dit gaat zo door tot alle vier de bikkels van de grond zijn opgepakt. Er mag uitsluitend met één hand worden gespeeld! Bij de vijfde worp worden alle vier de bikkels weer op de grond gelegd. Figuur "tweeën": de speler/ster gooit de boer op en pakt nu twee bikkels tegelijk van de grond (dus twee maal twee). Daarna volgt weer het oprapen zoals bij de vorige figuur is beschreven. Dan figuur "drieën": drie bikkels tegelijk oppakken en daarna de vierde; en tot slot figuur "vieren": alle vier de bikkels in één greep oppakken.

#### Tweede spel:

Eerste serie: de speler/ster gooit de boer op, legt de bikkels neer en vangt de boer. Bij de volgende worpen, moeten de bikkels zo gekeerd worden dat ze met dezelfde kant boven komen te liggen, b.v. allemaal met "brug". Per worp wordt één bikkel gekeerd. Daarna volgt weer het oprapen.

In de tweede serie worden alle bikkels op "put" gedraaid; in de derde serie op "es" en in de vierde serie op "glad".

Laat de speler/ster een bikkel vallen, vangt hij/zij de boer niet op, draait hij/zij een verkeerde bikkel of wordt een van de andere bikkels aangeraakt, dan is de beurt voorbij en komt de volgende aan de beurt. Het spel is afgelopen als een van de spelers/sters alle figuren van het betreffende spel heeft gelegd.

